2/2023

ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

НЕ СЧЕСТЬ СОКРОВИЩ!

Грандиозная база в недрах горы

ЗЕМЛЯ ПОД НОГАМИ

Секреты простых блоков

ДОБАВЬ ЯРКОСТИ!

Как сделать свой дом уютным?

НА КРАЮ СВЕТА

ДРАКОН, СТРАННИКИ И ТАИНСТВЕННЫЕ ГОРОДА

6+

ЛЕВ
4 607092 442600 23002

СОБИРАЕМСЯ В ПОХОД

1

Обведи все предметы, которые пригодятся для строительства портала в Нижний мир.

2

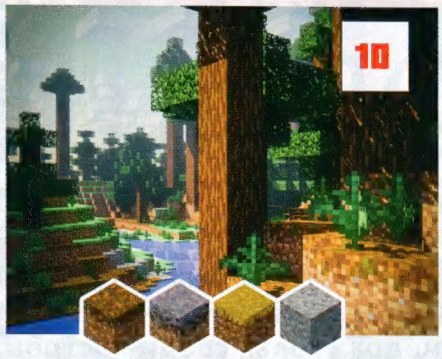
Да или нет?

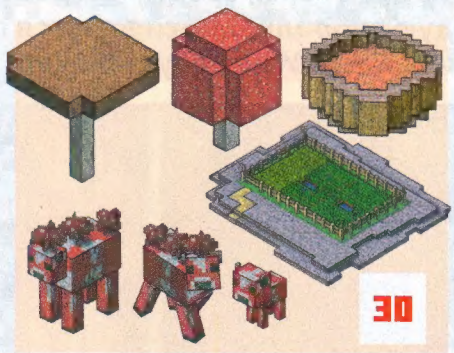
1. Чтобы создать ведро, понадобится 5 железных слитков.	☐ Да	☐ Нет
2. Существа из Нижнего мира могут пройти через твой портал и попасть в Верхний мир.	☐ Да	☐ Нет
3. В Нижнем мире можно найти грибы.	☐ Да	☐ Нет

Ответы:
1. Чтобы создать портал, нужен обсидиан. Он возникает при контакте воды и лавы. Понадобится ведро, чтобы поднять лаву водой. Для добычи обсидиана нужна алмазная кирка. Осталось построить рамку для портала и поджечь её с помощью огнива (оно собирается из кремня и железного слитка).

2.
1. Нет. Понадобится всего три слитка;
2. Да; 3. Да.

СОДЕРЖАНИЕ





СОКРОВИЩНИЦА 4

ЧТО У НАС ПОД НОГАМИ? 10

ПУТЕШЕСТВИЕ В КРАЙ 16

ПОЧТА 20

ЦВЕТ И СВЕТ 22

ГРИБНОЙ ОСТРОВ 30

ГОРОД КРАЯ 34

ВСТРЕЧАЕМ ГОСТЕЙ 38

ОХОТА ЗА СОКРОВИЩАМИ 42

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» № 2 (30), март 2023 г.

Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

Арт-директор периодических изданий Ольга Скорупская.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Перевод с английского Бориса Токарева.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная. Печать офсетная.
Заказ № ДБ-883/7. Тираж 55 000 экз.
Подписано в печать 27.02.2023.
Дата печати (производства): 02.2023.
Дата выхода в свет: 14.03.2023.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз». 195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литер А, помещение 44.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123. Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы: тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

СОКРОВИЩНИЦА

ЧАСТЬ 1

Заходи ко мне! Только не разбуди дракона. Он дрыхнет уже много веков. Это мой самый верный подданный и защитник Сокровищницы. Здесь, в недрах горы, среди костров хранятся богатства, которым завидуют короли. Мы спустимся глубоко под землю, так что береги голову! И не забудь факел.

Эту базу построил мой друг Флинт Каменотёс. Почитай его советы.

ГОРНЫЕ КРОШКИ

Точнее, летучие мышки.

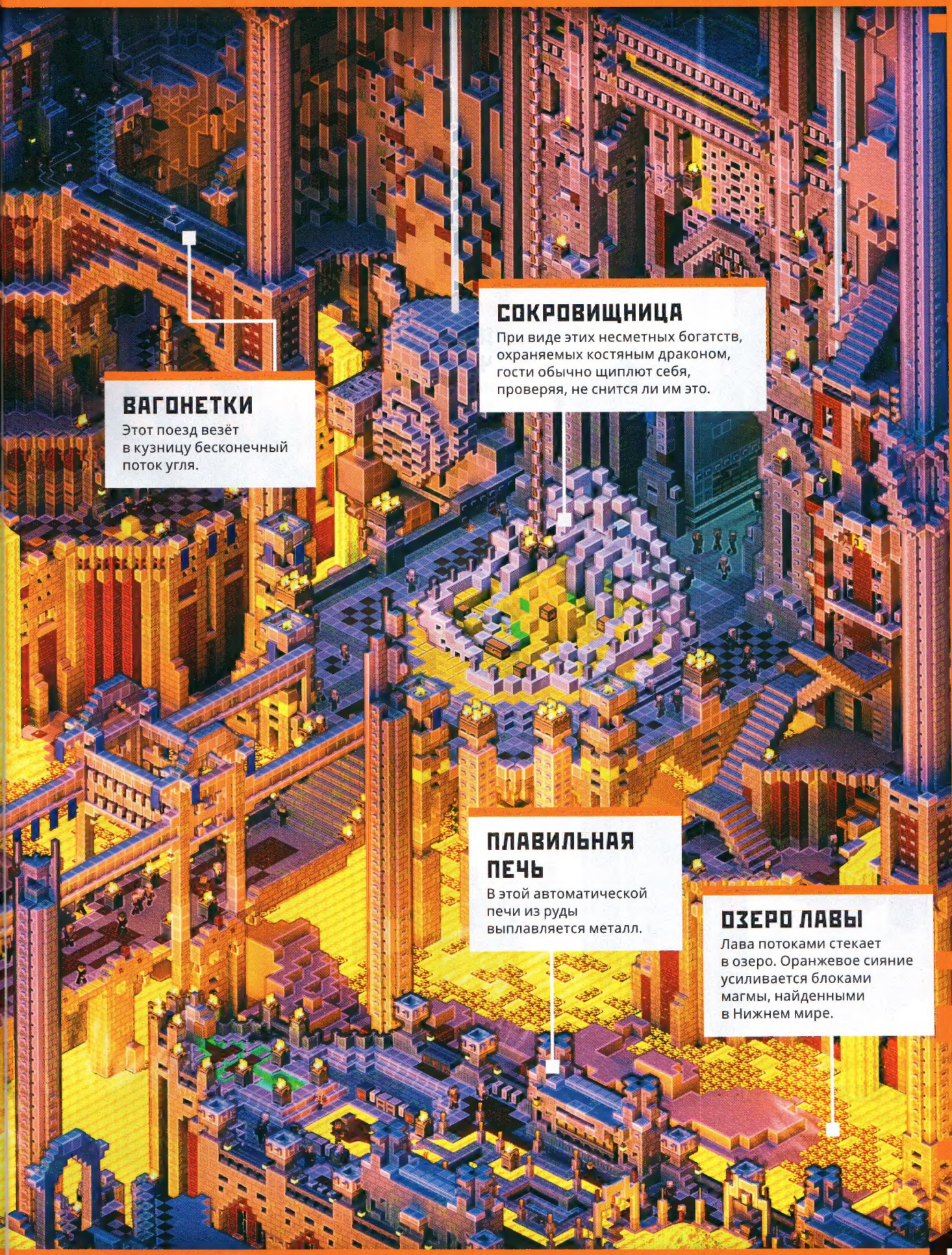
СТАТУИ

Внутри этих статуй спрятаны маяки. Рядом с ними гостям спокойнее.

ФЛИНТ КАМЕНОТЁС

Кузнец-виртуоз

Э-э... Что мне нравится? Гм... минералы. И руды. И камни. Золотые слитки, сверкающие изумруды, небьющиеся алмазы. Погоди, вот увидишь мою сокровищницу!


ВАГОНЕТКИ
Этот поезд везёт в кузницу бесконечный поток угля.
СОКРОВИЩНИЦА
При виде этих несметных богатств, охраняемых костяным драконом, гости обычно щиплют себя, проверяя, не снится ли им это.
ПЛАВИЛЬНАЯ ПЕЧЬ
В этой автоматической печи из руды выплавляется металл.
ОЗЕРО ЛАВЫ
Лава потоками стекает в озеро. Оранжевое сияние усиливается блоками магмы, найденными в Нижнем мире.

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

Гора... Она говорит со мной, и я слушаю. Я вручную вырезал из камня всё до мельчайших деталей, и все до единого блоки лежат на своих местах.

ПРИРОДНЫЕ ЧЕРТЫ

Используй готовые формы Верхнего мира. Здесь за основу взята естественная пещера. Я лишь слегка расширил её, и получился вот такой роскошный зал. Динамит ускорит процесс.

ОПОРЫ

Подземные базы в огромных пещерах часто имеют высокие потолки. Для реалистичности продумай опоры. Расставь по базе колонны и арки.

НЕ ОБЖИГАЯ НОГ

Вокруг лавового озера можно построить подвесные дорожки. Для экономии места их можно совместить с опорами.

АРХИТЕКТУРНЫЙ СТИЛЬ

Мне хотелось придать своей базе неповторимый стиль. Я построил двойной карниз из ступенек и соорудил во всех комнатах плоские потолки.

ЛАВОВЫЙ ФОНТАН

Направь лавовый ручей через фундамент своей базы. А чтобы удивить друзей, поставь клапаны, включающие и выключающие поток одним нажатием кнопки.

ЗАЩИТА ОТ ОБЛОМКОВ

Финальные штрихи делают хорошую базу эпической. Я поставил над головой экраны от падающих камней. Как в настоящей пещере.

СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

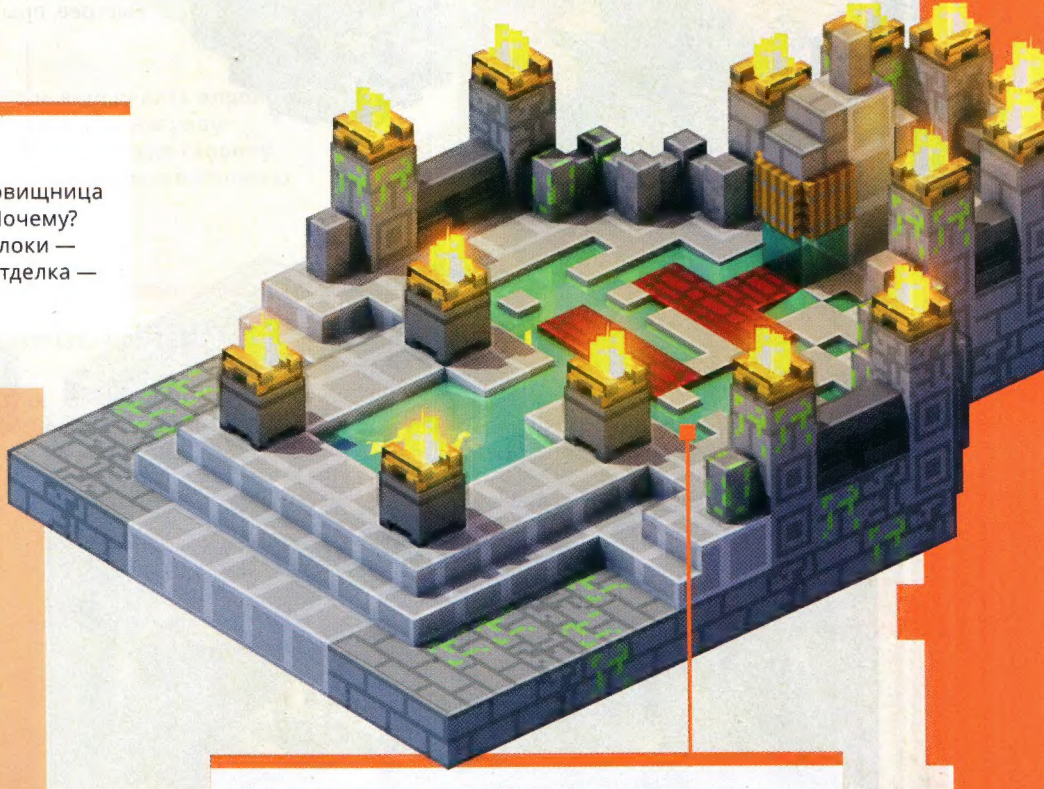
Прежде всего — безопасность! Сокровищница сооружена из огнеупорных блоков. Почему? Потому что кругом лава! Основные блоки — булыжник и кирпич Нижнего мира, отделка — из золота и точильных камней.

Блок золота

Кирпич Нижнего мира

Точильный камень

Булыжник



БОЛОТНАЯ ВОДА

Надоела чистая голубая вода? Сходи на болото. Вода в нём серо-зелёная, а если ты погрузишься в неё, станет бледно-жёлтой. Я построил свою базу под болотом только ради этого эффекта.

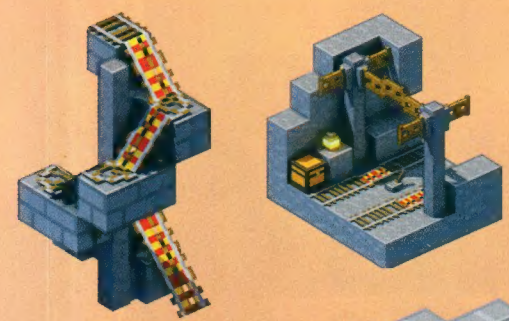
ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Шахты в горных недрах снабдили меня огромным количеством руды. Поэтому я высоко ценю свою плавильную установку. С ней я добываю ресурсы, прилагая минимум усилий.

СТРОИМ ШАХТУ

Шахту можно соорудить разными способами. Я снабдил свою винтовой лестницей и вагонеткой. Спускаться легко, а вот поднимать руду вверх гораздо труднее. Скрытая железная дорога с электрическими рельсами быстро доставляет гружёные вагонетки к выходу. Построить её непросто, зато вся добыча поджидает меня наверху.



ЛАВОВЫЙ СВЕТ

Вместо дневного света у меня есть лучистая лава. Потоки лавы, заключённые в стекло, озаряют базу пляшущими бликами.

СТАТУИ

Яркий признак благосостояния в «Майнкрафте» — это маяки. Для них нужно много редких ресурсов, но результат того стоит. Я встроил маяки в головы статуй у входа. Взглянув на них, гости бегут быстрее, прыгают выше и чувствуют силу.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ДОМЕННАЯ ПЕЧЬ

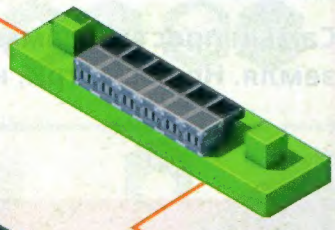
Перерабатывать добытую руду — процесс чрезвычайно долгий. Эта доменная печь полностью автоматизирована. Просто положи руду в сундук и загляни позже, чтобы забрать готовые слитки и очки опыта. Не забывай подбрасывать топливо!

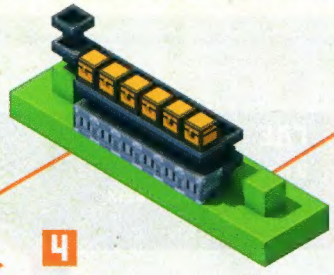
КАК СДЕЛАТЬ

Посмотри на картинки и повтори шаги 1–7. Важно правильно расположить воронки. Чтобы было легче укладывать блоки, присядь на корточки.

1 **Сделай плиту 12×3 блока с двумя выступами.**

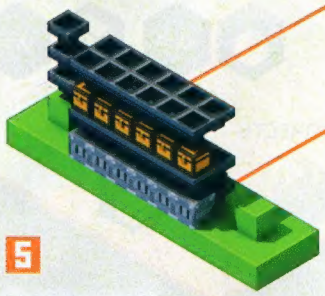
2 **Поставь шесть печей с направленными в них воронками.**



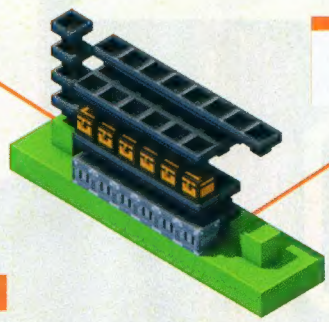


4 **Поставь шесть сундуков на воронки над печами и в углу ещё одну воронку, направленную вниз.**

3 **Поставь ещё четырнадцать воронок: шесть подают материал в печи, остальные смотрят на правую сторону.**



5 **Поставь ещё тринадцать воронок: шесть подают материал в сундуки, ещё шесть в недавно поставленные воронки и одна направлена в угловую воронку.**



6 **Добавь ещё девять воронок: восемь в заднем ряду смотрят на левую сторону, одна направлена в угловую воронку.**

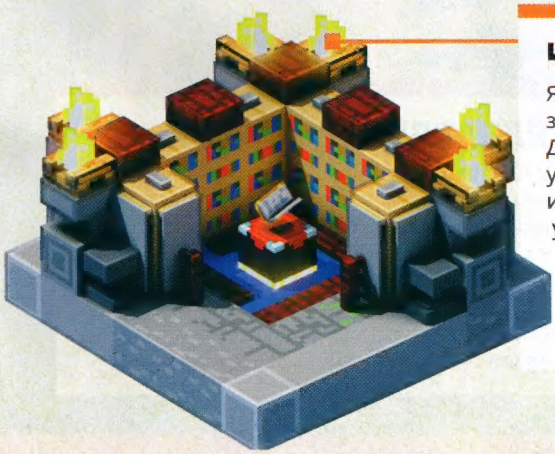
Сюда клади уголь.

Сюда клади руду.

7 **Укрась доменную печь в выбранной теме. Я поставил две дымовые трубы: в правую загружаю уголь, а в левую — руду.**

БОЛЬШЕ ПРОСТРАНСТВА

Твоя печь переплавляет не всю руду? Поставь снизу побольше воронок и сундуков, чтобы было где хранить руду от одного твоего визита до другого.



ЧАРЫ

Я использовал несколько замечательных чар. Два столпа моего успеха — удача и эффективность. Удача увеличивает число выпадающих блоков, а эффективность помогает быстрее добывать ресурсы.

НЕЗЕРИТ

Если сделать инструменты из незерита, они не сгорят и будут плавать на поверхности лавы. Побереги алмазный инструмент!

ЧТО У НАС ПОД НОГАМИ?

ЧАСТЬ 1

Самый простой, самый распространённый блок — обычная земля. Но посмотри, как много у неё интересных свойств!

ПОДЗОЛ

ГДЕ

В подзолистой тайге и бамбуковых джунглях

Подзол — это земляной блок, встречающийся в подзолистой тайге и бамбуковых джунглях. На этой пепельно-серой почве растут деревья, цветы и грибы. Он был добавлен в игру как вариант блока земли, однако впоследствии стал полноценным блоком.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,5

ТВЁРДОСТЬ 0,5

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

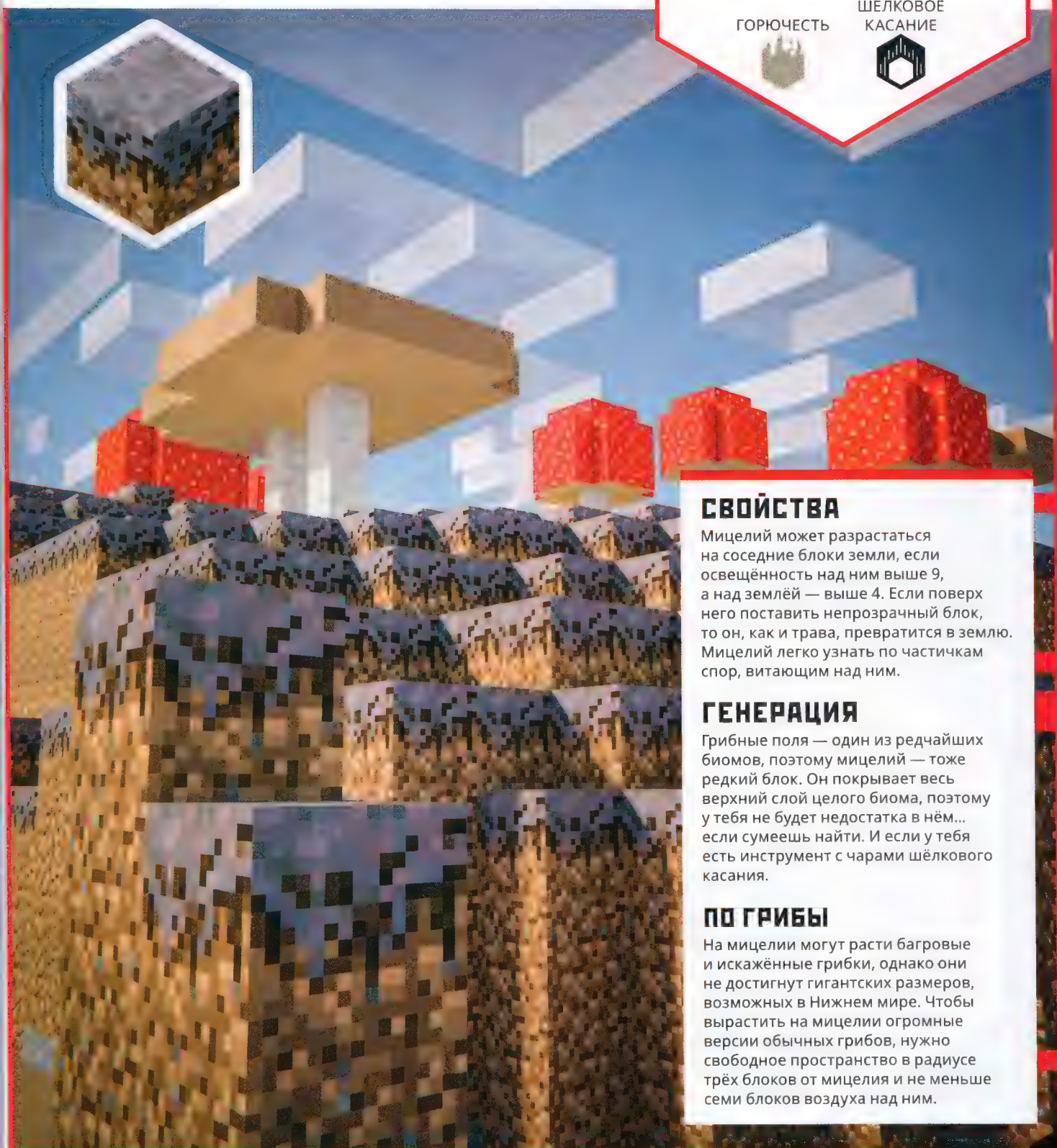
ПЛОДОРОДНАЯ ЗЕМЛЯ

У подзола есть уникальное свойство — на нём, как и на мицелии, грибы растут при любом уровне освещённости. Однако, в отличие от мицелия, на этом блоке можно также выращивать древесные саженцы, цветы и сахарный тростник. Гигантские ели превращают блоки травы возле своих корней в подзол.

МИЦЕЛИЙ

ГДЕ
В грибных полях

Этот земляной блок генерируется только в биоме грибных полей. Мицелий идеально подходит для роста грибов, как гигантских, так и обычных, при любом уровне освещённости. Однако на нём не могут укорениться цветы, деревья и другие виды растений.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,5

ТВЁРДОСТЬ 0,6

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СВОЙСТВА

Мицелий может разрастаться на соседние блоки земли, если освещённость над ним выше 9, а над землёй — выше 4. Если поверх него поставить непрозрачный блок, то он, как и трава, превратится в землю. Мицелий легко узнать по частичкам спор, витающим над ним.

ГЕНЕРАЦИЯ

Грибные поля — один из редчайших биомов, поэтому мицелий — тоже редкий блок. Он покрывает весь верхний слой целого биома, поэтому у тебя не будет недостатка в нём... если сумеешь найти. И если у тебя есть инструмент с чарами шёлкового касания.

ПО ГРИБЫ

На мицелии могут расти багровые и искажённые грибки, однако они не достигнут гигантских размеров, возможных в Нижнем мире. Чтобы вырастить на мицелии огромные версии обычных грибов, нужно свободное пространство в радиусе трёх блоков от мицелия и не меньше семи блоков воздуха над ним.

ЧТО У НАС ПОД НОГАМИ?

ЧАСТЬ 2

ЗЕМЛЯ

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира

Стоит только копнуть в любом биоме Верхнего мира, и ты с большой вероятностью наткнёшься на обилие блоков земли. На земле можно выращивать многие растения, от бамбука до кустов сладких ягод, а если обработать её мотыгой, получишь блок грядки с более широкими возможностями применения.

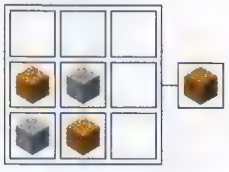
Каменистая земля

ЗЕМЕЛЬНЫЙ ВОПРОС

Мицелий и блоки травы могут разрастаться по земле при уровне освещённости выше 9 и 4 соответственно. Земля — единственный блок, который выпадает в неизмененном виде даже при добыче инструментом, не зачарованным на шёлковое касание. Многие другие блоки, например подзол и мицелий, без шёлкового касания выпадут в виде земли.

КАМЕНИСТАЯ ЗЕМЛЯ

В отличие от обычной земли, на каменистой не разрастаются мицелий и трава. Однако если вскопать каменистую землю мотыгой, она превратится в обычную. Каменистая земля часто встречается в суровых биомах, например на пустошах или в саванне.



Рецепт каменистой земли

ГРЯДКА

ГДЕ
В деревнях Верхнего мира

Грядка — один из лучших блоков для выращивания полезных культур. На ней растёт не только то же самое, что и на земле, но ещё и тыквы, картошка и многое другое. Чтобы создать грядку, надо вскопать мотыгой блоки травы, тропинки или землю.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,6

ТВЁРДОСТЬ 0,6

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

КРЕСТЬЯНСКИЙ ТРУД

Грядки естественным образом генерируются в деревнях, там на них растут свёкла, морковь, пшеница, тыквы, арбузы и картошка. Только что созданная грядка будет сухая; чтобы на ней рос урожай, её надо полить, иначе она превратится обратно в землю.

ЧТО У НАС ПОД НОГАМИ?

ЧАСТЬ 3

ТРОПИНКА

ГДЕ
В деревнях Верхнего мира

Эти блоки, похожие на травяные, петляют по деревням, образуя пешеходные дорожки. Чаще всего тропинки используются как декоративные блоки, но местные жители находят по ним дорогу домой. Чтобы сделать тропинку, надо разбить лопатой блок травы.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,65

ТВЁРДОСТЬ 0,65

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ДОРОЖКИ ДЛЯ ХОДЬБЫ

Блоки тропинок чуть короче, чем обычные блоки травы, и это значит, что на них нельзя поместить некоторые предметы, например факелы. В тёплых биомах они похожи на блоки травы. Если поставить на них твёрдый блок, они превратятся в землю. А если разбить тропинку, выпадет только земля.

ГРАВИЙ

ГДЕ
Под землёй в Верхнем и Нижнем мире

В отличие от многих других земляных блоков, гравий подвержен гравитации и упадёт, если под ним нет твёрдого блока. Он встречается в виде подземных жил в Верхнем и Нижнем мире, так что, добывая минералы, посматривай наверх. Из него можно создать цемент и каменистую землю.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,6
ТВЁРДОСТЬ 0,6
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СЫПУЧИЙ КАМЕНЬ

Подобно всем блокам, подверженным силе тяготения, гравий, упавший на голову игрокам или мобам, не даст им дышать. Как ни удивительно, на этом блоке кое-что растёт! Правда, одно-единственное растение — бамбук. Он прекрасно себя чувствует на гравии.

ПУТЕШЕСТВИЕ В КРАЙ

ЧАСТЬ 1

Когда ты войдёшь в мир Края, твоя судьба будет предрешена — ты не сможешь вернуться домой, пока жив дракон! Так что как следует подготовься к сражению, возьми с собой оружие, броню и другие средства защиты, чтобы выстоять в смертельной схватке.

КАК ПОПАСТЬ В КРАЙ

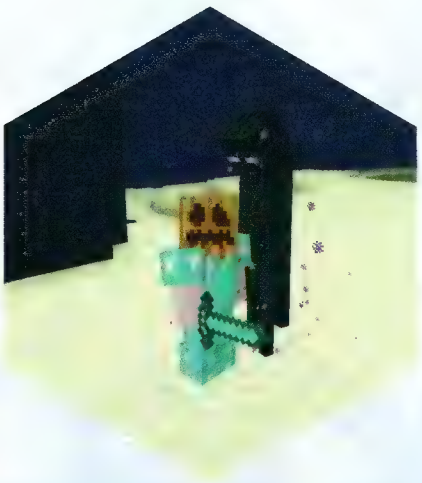
Чтобы пройти в далёкий мир и сразиться с драконом, нужно активировать портал. Он состоит из двенадцати блоков, на каждый из которых надо положить око Края. Как только око будет установлено на всех блоках, портал включится. Соблюдай осторожность: как только ты войдёшь внутрь, то не сможешь просто так вернуться обратно. Перед путешествием постарайся обустроить возле портала убежище (поставь сундуки с бронёй, оружием, зельями и так далее) и не забудь установить кровать. В комнате с порталом будет стоять спаунер чешуйниц. Лучше сразу сломай его.

ЗОЛОТОЕ ЯБЛОКО

Золотое яблоко непременно пригодится в битве с драконом Края. Оно делается из обычного яблока и золотых слитков. Если съешь его, то на 2 минуты получишь 4 дополнительных очка здоровья (2 сердечка) и эффект регенерации (правда, ненадолго). Но самый редкий предмет в игре — зачарованное золотое яблоко. Вероятность, что ты найдёшь его во время путешествия по развалинам бастиона в Нижнем мире, — всего 6%. А в подземельях и в лесной хижине — всего 3%. Может, тебе повезёт, и ты найдёшь его в шахтах или в сундуке возле разрушенного портала. Зачарованное золотое яблоко накладывает на игрока эффект огнестойкости и невосприимчивости к урону.

БРОСАЙ ЯЙЦА!

С помощью яиц можно уничтожить кристаллы, которые восстанавливают очки здоровья дракона. Так что захвати их с собой, пригодятся! Советую разбивать кристаллы яйцами, а стрелы оставить для сражения с самим драконом.

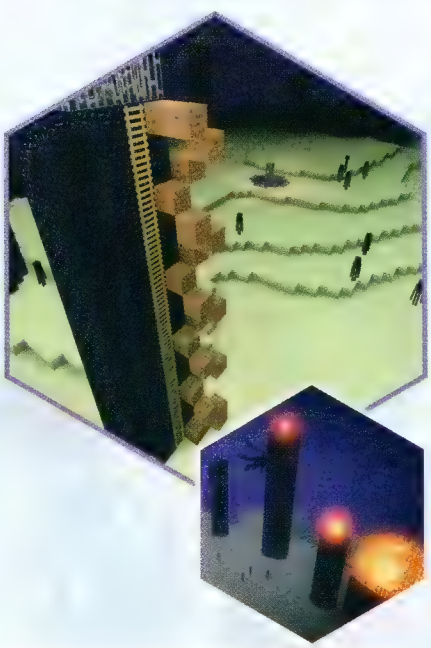


ТЫКВЕННЫЙ УЖАС

Дракона, скорее всего, будут окружать странники Края. Можешь сразу прогнать их, чтобы не мешали во время схватки с драконом. Но можешь схитрить и надеть на голову тыкву, и тогда странники не нападут на тебя. Но не забывай, если играешь на сложном уровне, то странники нападут на тебя, как только тронешь одного из них. Лучше не обижай странников, обойди их стороной.

ВСЁ ВЫШЕ И ВЫШЕ

Попытайся залезть на башни, чтобы сломать решётки, стоящие вокруг некоторых кристаллов. Тут тебе могут пригодиться лестницы или лианы. Но перед тем как лезть на башню, съешь золотое яблоко или выпей зелье медленного падения. Даже если сорвёшься и упадёшь, у тебя будет больше шансов остаться в игре.



ЛЕСТНИЦА В НЕБО

Захвати с собой строительные блоки (землю или булыжник), чтобы построить из них ступеньки на верхушку башни. Это намного безопаснее, чем просто ставить блоки один на другой. Если ты играешь не один, то твои друзья могут отвлекать дракона, пока ты будешь взбираться наверх.

ГРОЗНЫЙ ВРАГ

У дракона Края 200 очков здоровья (100 сердечек). Так что тебе пригодятся зелья. Они помогут ослабить дракона или увеличить наносимый ему урон, особенно если играешь на высоком уровне сложности (на этом уровне один удар дракона наносит 15 единиц урона — 7,5 сердечка). Возьми с собой зелья!

ЛЕКАРСТВО

Доспехи и чары, наложенные на них, помогут сохранить жизнь твоему персонажу. Но ты нанесёшь дракону больше урона, если будешь регулярно выпивать зелье регенерации и зелье силы.

ПУТЕШЕСТВИЕ В КРАЙ

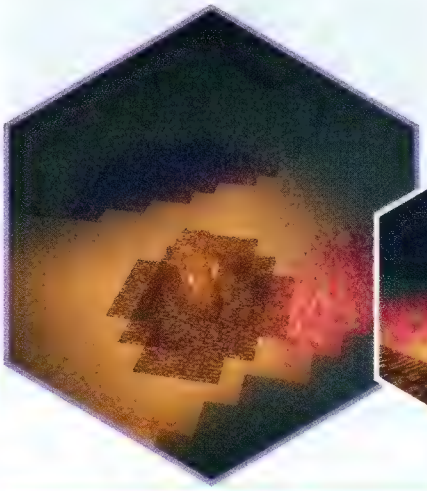
ЧАСТЬ 2

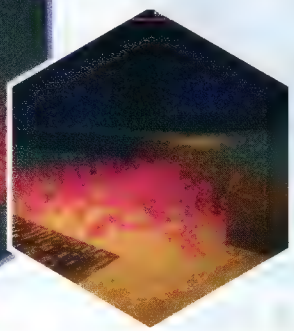
ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Ты можешь автоматически переместиться на вершины башен с кристаллами с помощью жемчуга Края. Если ты хорошо умеешь рассчитывать расстояния, то этот метод идеально тебе подойдёт. К счастью, на драконьем острове много странников, так что ты легко сможешь добыть новый жемчуг. Действуй аккуратно: если жемчуг коснётся кристалла, то... БУМ!

ДРАКОН АТАКУЕТ

Дракон летает между башнями с кристаллами, а потом набрасывается на цель. Удар его головы подбросит твоего персонажа в воздух и нанесёт значительный урон. Когда ты приблизишься к порталу в центре острова на 20 блоков, дракон пустит в ход своё дыхание. Фиолетовые следы от его дыхания действуют так же, как и зелье урона.





ФИНАЛЬНАЯ СХВАТКА

Когда все кристаллы уничтожены, можешь атаковать дракона мечом. У тебя есть несколько секунд, чтобы нанести ему удары, пока дракон не взлетит в воздух и не начнёт кружить над тобой. И даже не пытайся убить дракона, не уничтожив кристаллы.

ЗАДЕРЖИ ДЫХАНИЕ...

Ты можешь собрать драконье дыхание в пустую колбу. Для этого надо поднести её к фиолетовым следам, оставшимся от атаки дракона. Его дыхание позволит тебе сделать зелья оседающими. Эти зелья очень полезны, в том числе и при сражении с самим драконом. Именно для этого рекомендую взять с собой в Край варочную стойку, чтобы зачаровывать стрелы с помощью оседающих зелий.

И КТО ТЕПЕРЬ ГЛАВНЫЙ?

Победив дракона, ты переместишься в свою последнюю точку спауна. В любой момент ты сможешь вернуться в Край. Теперь у тебя появилась возможность подробнее исследовать Край и города Края, чтобы найти элитры.

НИКАКОГО РИСКА

Если ты играешь на низком уровне сложности, дракон всё равно появится в игре и будет ждать тебя в мире Края. Но не тронет тебя и будет тих, как безобидный кролик. Ты сможешь спокойно залезать на башни, уничтожать кристаллы, бить дракона и отправляться в путешествие в город Края.

ВОССТАНАВЛИВАЕМ КРИСТАЛЛЫ

Можно заново создать уже разрушенные кристаллы. Понадобятся семь блоков стекла, око Края и слеза гаста. Положи эти предметы на верстак, и ты получишь новые кристаллы. Они пригодятся, если ты захочешь вызвать нового дракона и сразиться с ним ещё раз.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДРАКОНА

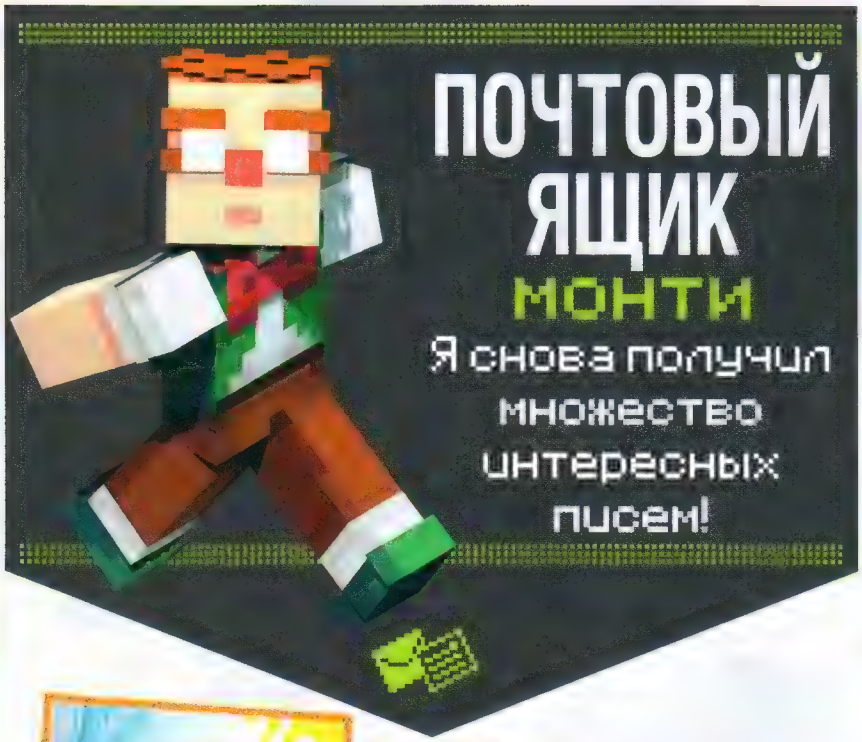
Ты можешь призвать нового дракона. После победы над драконом создай четыре кристалла и установи их на колонны возле портала. Это сработает, если настоящий дракон уже был побеждён тобой. Когда ты поставишь эти кристаллы, то другие, находящиеся наверху, тоже активируются. И перед тобой появится новый дракон.

АЙ! БОЛЬНО!

Взрыв разрушенного кристалла нанесёт твоему персонажу столько же урона, сколько и взрыв крипера, в которого попала молния. Кристалл на 50% сильнее, чем TNT. Так что лучше уничтожать их на расстоянии или загородиться блоком обсидиана.

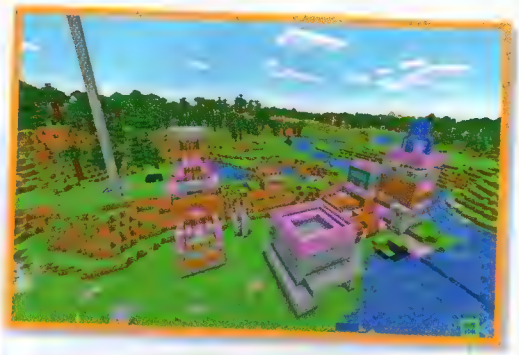
БОЙ С БОССОМ

Дракон Края атакует только игроков. Но если он случайно ранит какого-нибудь монстра, тот начнёт защищаться и атаковать дракона. Попробуй привести в Край иссушителя, и он, возможно, поможет тебе победить. Но после боя тебе придётся разбить своего помощника.



ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Я снова получил множество интересных писем!



БОЛЬШОЙ ГОРОД

Привет, Монти! Меня зовут Артём, мне 5 лет. Я строил свой город очень долго, мне понадобилось большое количество блоков. Так что пришлось много раз спускаться в шахту.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Артём! У тебя получился большой и красивый город. Так и хочется пройтись по улицам!

ШИТЬ И ВЯЗАТЬ

Привет, Монти!
Меня зовут Дима, мне 7 лет, я из Новосибирска. Я нарисовал странника Края, крипера и Стива. Я попросил маму сшить странника, а бабушку — связать крипера. Вот такие они получились.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Дима! И ты, и мама, и бабушка — просто молодцы!

КОМПАРАТОР

Привет, Монти и Искра! Я Саша, мне 8, я построил Стива. И скажи, пожалуйста, для чего нужен компаратор, что он делает?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Саша! Компаратор используется в схемах из красного камня. Он может сравнивать два сигнала красного камня и вычитать один сигнал из другого. Его название происходит от английского compare — «сравнивать».

СТРАЖ И ЧЕШУЙНИЦА

Дорогой Монти, я нарисовал стража и чешуйницу Края. Мой вопрос: чешуйница Края живёт на краю Земли? Почему рыбу зовут Страж? Меня зовут Алмаз, мне 6 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Алмаз! Чешуйница Края живёт в Краю — особом измерении, куда можно попасть только через портал. Она может появиться где угодно, но ненадолго. А рыба страж живёт в океане и охраняет подводную крепость.

МАЙНКОТ

Привет, Монти! Меня зовут Лена. Мне 7 лет (почти 8). Я из города Ухта. На моём рисунке МайнКот, которого зовут Тося. Такой же кот, только настоящий, живёт у меня дома. Порода — шотландский вислоухий. МайнКот Тося любит молоко, если встретите его в игре, то, пожалуйста, накормите!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Лена! Обязательно накормим!

УРАГАН

Монти, привет! Меня зовут Арсений, мне 8 лет. Я люблю строить миры, дома, верстаки и многое другое придумывать. Я создал в игре ураган. Я не придумал ему ещё имя, но он огромный.

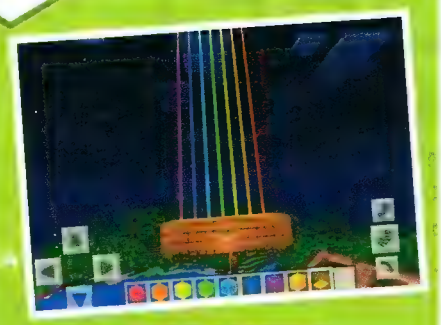
ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Арсений! Ураган большой и мощный. Ребята, давайте вместе придумаем ему имя!

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, со всего мира мне присылают ваши рисунки!



Кирилл, 7 лет, придумал радугу из маяков. Она включается при помощи рычага.

Рисунок Глеба, 6 лет, Владикавказ.

Сэр Корнелиус Горемыко. Рисунок Максима, 10 лет.

Рисунок Пети, 9 лет.

Крипер подшутил над своими друзьями. Рисунок Дани, 8 лет.

Постройка Марка, 6 лет.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ЦВЕТ И СВЕТ

ЧАСТЬ 1

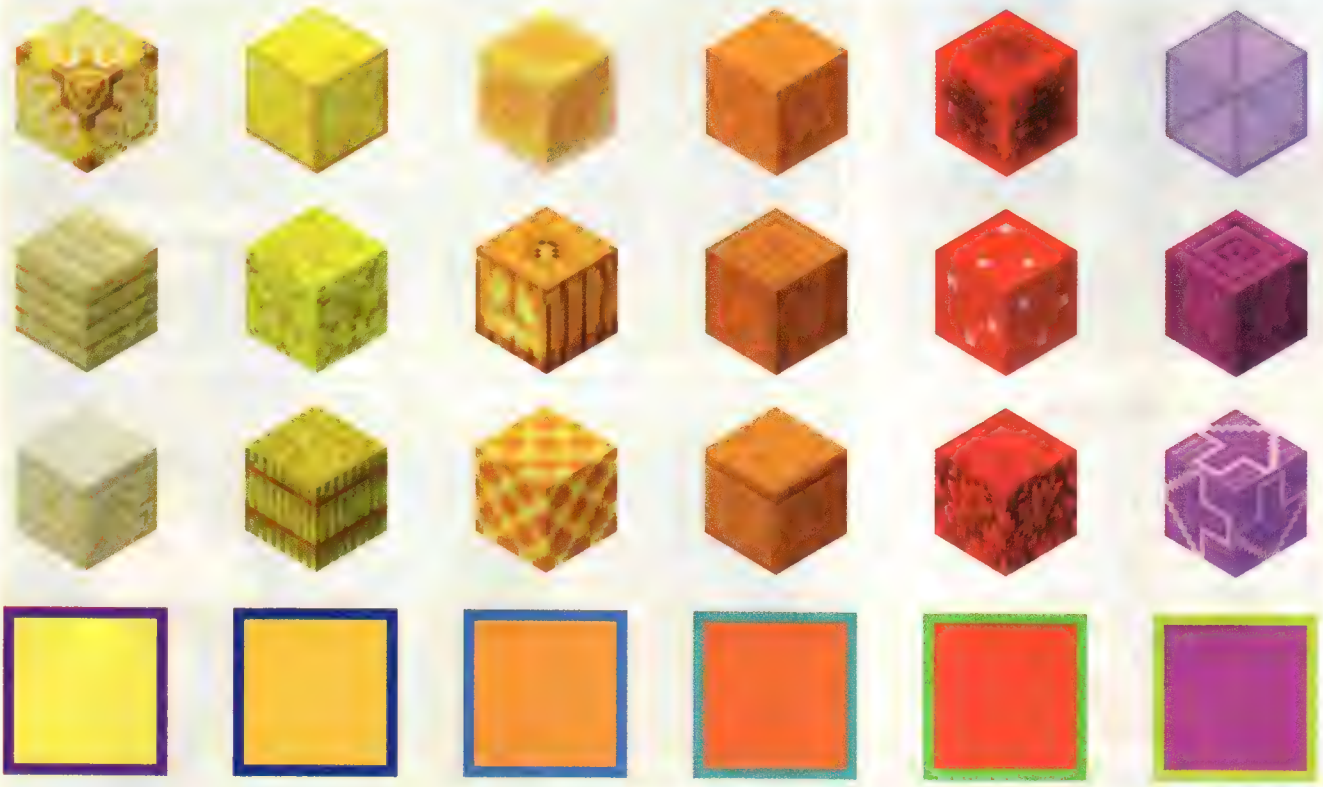
Умение выбрать подходящие блоки для своей темы — настоящее искусство. Прежде чем приступать к новому проекту, реши, из каких блоков будешь строить. Для начала продумай цветовую гамму.

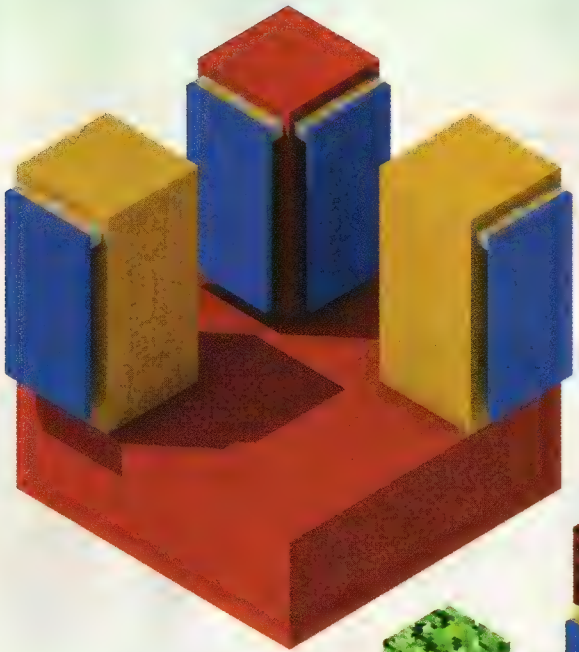
ПРОСТЫЕ ЦВЕТА

В самых простых цветовых схемах используются два или три соседних блока на цветовой шкале. Они могут даже иметь разные оттенки одного и того же цвета. Такая схема называется аналоговой.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦВЕТА

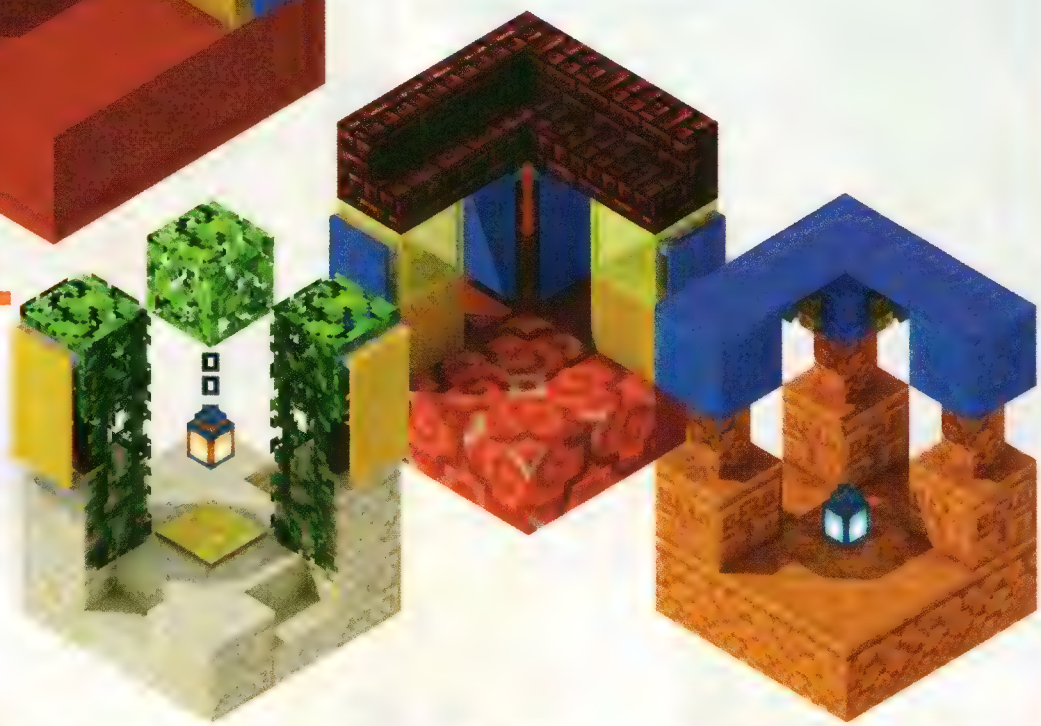
Если выбрать блоки, находящиеся друг напротив друга, то цветовая схема будет контрастной и тем не менее красивой. Ниже показаны варианты дополнительных цветов, например оранжевый и бирюзовый.





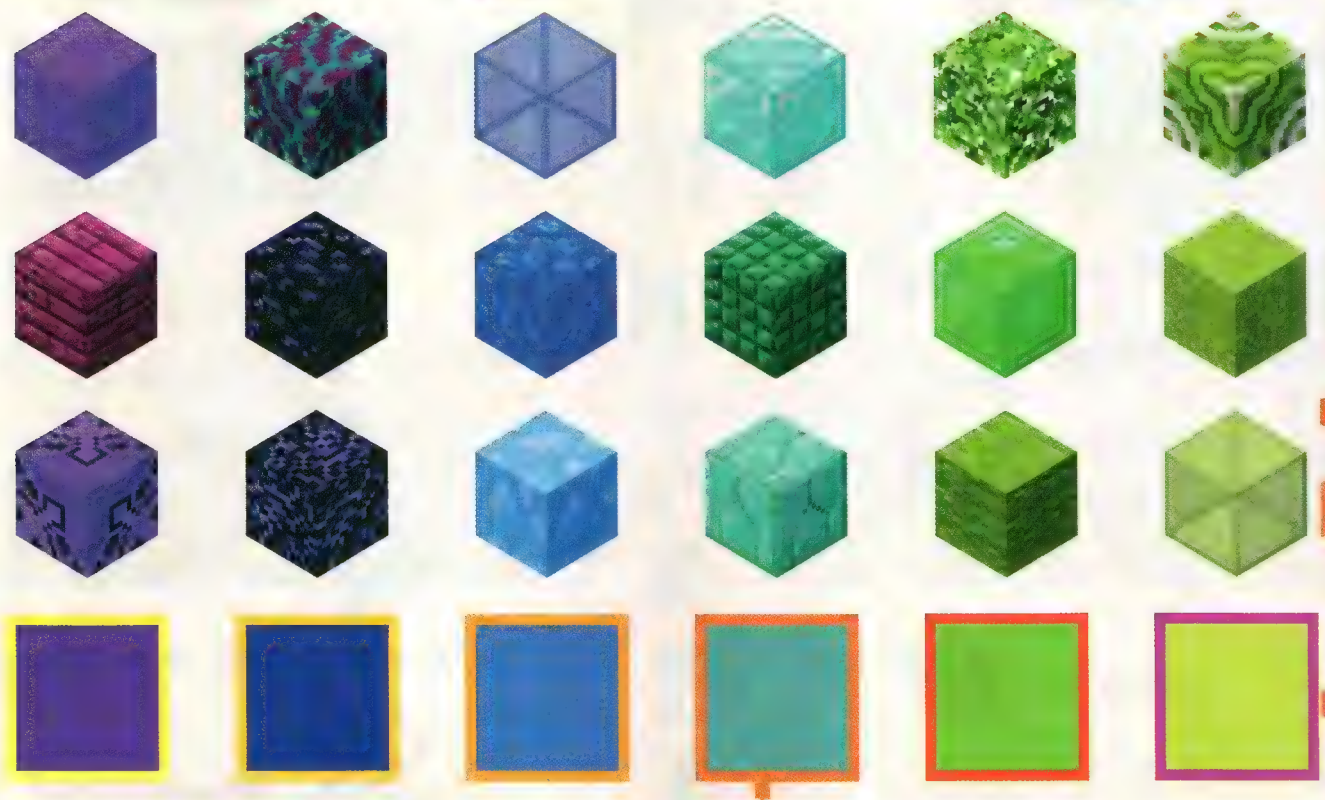
ПОЛНАЯ ПАЛИТРА

В крупных постройках обычно используются несколько цветов. Разработай свою палитру — выбери несколько блоков, равно отстоящих друг от друга на цветовой шкале. Постройка станет ярче и интереснее.



ВАРИАНТЫ ТЕКСТУРЫ

И наконец, используй разные варианты блоков одного цвета. Выбери цветовую схему и добавь в неё блоки с разной текстурой. Это поможет избежать однообразия.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЦВЕТ

ОСВЕЩЕНИЕ

ЧАСТЬ 2

Освещение — важный элемент строительства. Продуманные световые эффекты могут превратить обычную постройку в шедевр. Я расскажу, как это сделать.

1 УРОВНИ ОСВЕЩЁННОСТИ

В «Майнкрафте» существуют 15 уровней освещённости и множество источников света. Умелое размещение подчеркнёт красоту твоего здания. К тому же при освещённости выше 8 не будут появляться мобы.

1 СВЕТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Существует множество различных способов наладить освещение. Нужный эффект достигается не сразу. Для начала прочитай наши советы.

СКРЫТОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Иногда свет должен быть малозаметным. Свет проходит через прозрачные блоки, такие как ковры, флаги и картины. Попробуй скрыть светильники в стенах и полу.

ПЕРЕМЕННЫЙ УРОВЕНЬ

Выдели яркой подсветкой отдельные детали здания. Каждый уровень света добавляет глубины. Тусклые блоки магмы и яркие стержни Края на контрасте отделят постройку от ландшафта.

ДАТЧИКИ ДНЕВНОГО СВЕТА

Некоторые здания прекрасно смотрятся днём и нуждаются в лёгкой подсветке по ночам. Датчики дневного света автоматически включат освещение на закате.

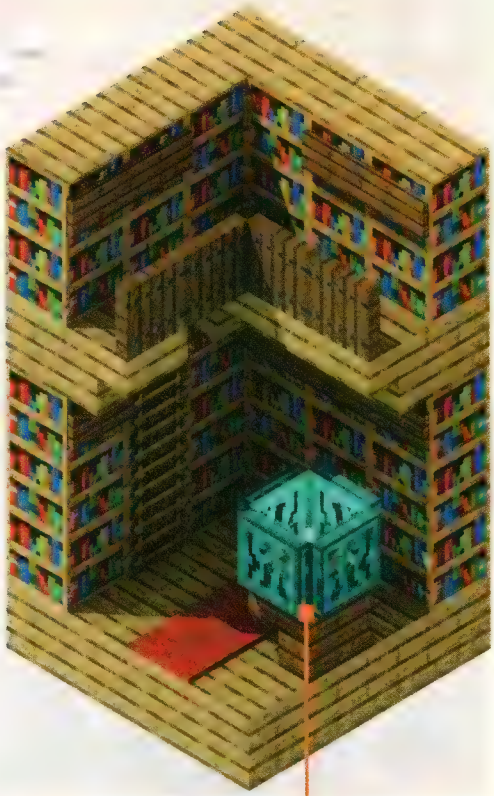
ПОД ВОДОЙ

Подводное освещение даёт поразительный результат. Создать его помогут морские огурцы. Чем больше морских огурцов расставишь на базе (максимум — до четырёх), тем ярче будет свет.

ВНУТРЕННЕЕ ОСВЕЩЕНИЕ

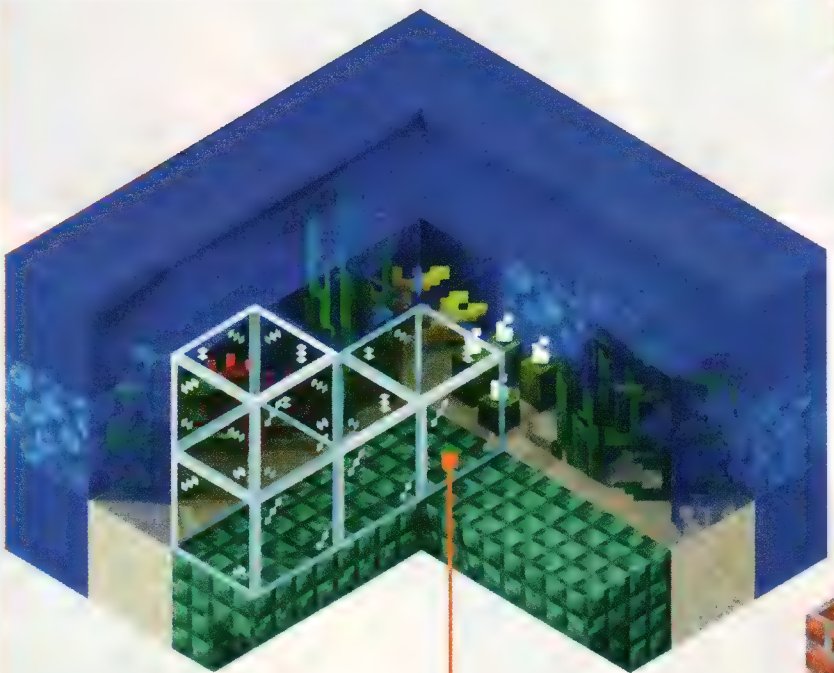
ЧАСТЬ 3

Внутреннее освещение должно сочетаться с комнатой. Этого можно добиться множеством способов. Выбери светящийся блок и подумай, как превратить его в стильную деталь интерьера.



ПОДСВЕЧНИК

Самый простой источник света — факел. Эта библиотека освещается подсвечником из искажённых люков, факела и дубовых ступенек.

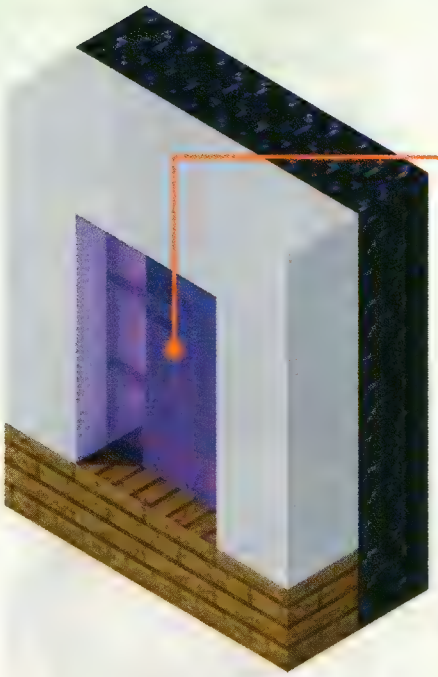


АКВАРИУМ

Подводный свет очень красив, но устроить его непросто. Чтобы морские огурцы светились, их надо погрузить в воду.

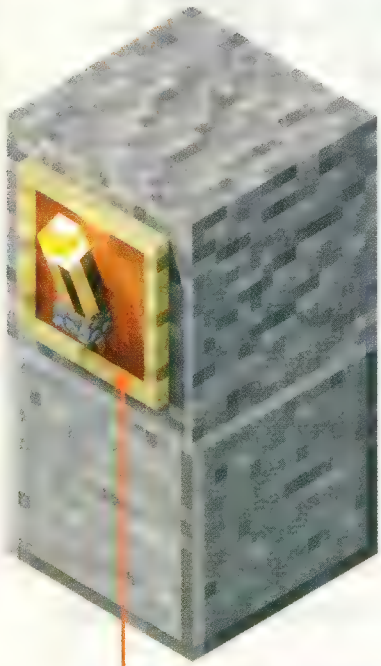
КАМИН

Сделай камин из костра, железных решёток и кирпичей. Зажжённый костёр будет гореть бесконечно.



ВИТРАЖНЫЕ ОКНА

Вставь в окно цветное стекло, и пейзаж окрасится в разные цвета. Можешь выбирать из шестнадцати оттенков.



НАСТЕННЫЙ ФОНАРЬ

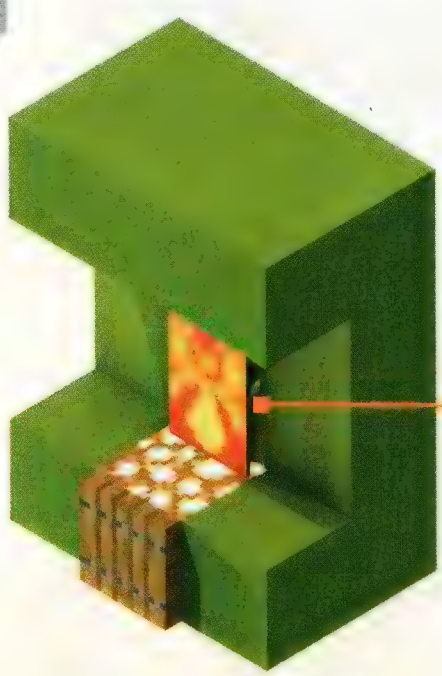
Повесь на стену рамку, поставь плиту и факел — именно в таком порядке. Получится светильник в средневековом стиле.

ЛЮСТРА

Прикрепи стержни Края к заборам, и получишь роскошную люстру.

ОГНЕННАЯ СТЕНА

Сделай лавовую стену — помести источник лавы между стеклянными панелями и каменными блоками. Не используй дерево, оно легко загорится.



ПРОЖЕКТОР

Самый яркий свет даёт светокамень. Он прекрасно подчеркнёт лучшие детали твоего жилища, например забавные флаги или зачарованное снаряжение.

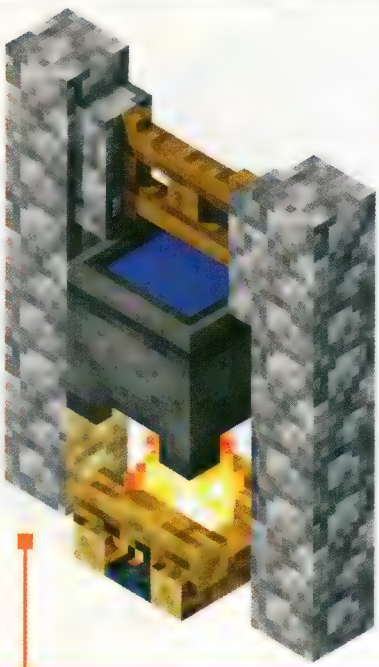
НАРУЖНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

ЧАСТЬ 4

Осветить большие уличные пространства — задача непростая. Слишком много одинаковых источников света смотрятся скучно, а при нехватке освещения начнут появляться мобы. Освещать наружные пространства можно по-разному. Выбери источник света и придумай, как его поставить.

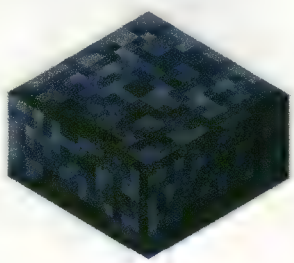
ФОНАРНЫЙ СТОЛБ

Источником света служит скрытый тыквенный фонарь. Об уровнях освещённости рассказано на стр. 24.



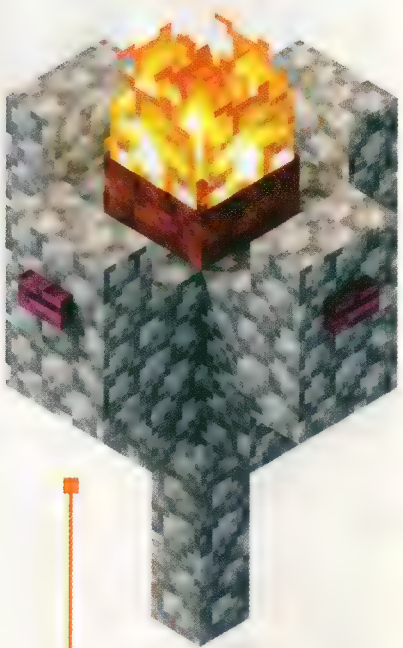
КОТЁЛ

Разложи костёр и поставь поверх него котёл. Можешь варить обед! Расставь вокруг деревянные скамейки и пригласи друзей на пикник.



ФЛУОРЕСЦЕНТНЫЙ ШПИЛЬ

Выбирая источник света, не забудь про стержень Края. Этот светящийся шпиль прекрасно подходит к домам современного стиля.



СИГНАЛЬНЫЙ МАЯК

Маяк можно поставить куда угодно — туда, где тебе нужен дополнительный источник света. Он отлично освещает большие пространства.

ТЫКВЕННАЯ ГРЯДКА

Страшненькие тыквенные фонари дают чудесный приглушённый свет. Они очень яркие и, если поставить их лицом к стене, превратятся в скрытые светильники.

ПРИЗРАЧНОЕ ДЕРЕВО

Большое дерево освещено голубоватыми факелами душ, расставленными на ветвях. Факелов можно разместить сколько угодно, сделав освещение поярче или послабее.

НЕЗЕМНОЙ ПРУД

Таинственный пруд мерцает огоньками морских огурцов. Они придадут твоему зданию сказочный вид.

ВИСЯЧАЯ КОРЗИНА

Грибосвет легко приспособить к чему угодно. Эта подвешенная корзина дает освещённость 15-го уровня и легко вписывается в узкие места.

ГРИБНОЙ ОСТРОВ

ЧАСТЬ 1

Чтобы найти этот биом, мне пришлось хорошенько побороздить океанские просторы. На нём оказалось не очень много ресурсов, поэтому своим последователям я советую брать с собой изрядный запас инструментов и материалов. С другой стороны, на грибном острове отсутствуют враждебные мобы, и добывать там ценные металлы просто и безопасно. Если ты любишь грибы, не пропусти этот биом!

ОГРОМНЫЙ КРАСНЫЙ ГРИБ
ПЕЩЕРА
МИЦЕЛИЙ
ОЗЕРО
ПАРЯЩИЙ ОСТРОВ
ГРИБНАЯ КОРОВА

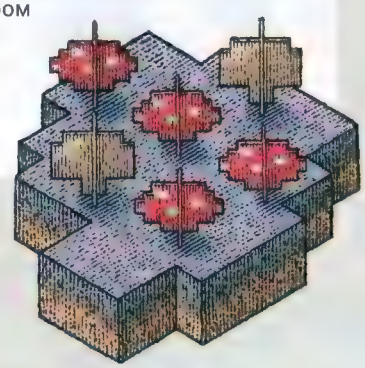
ГРИБНОЙ ОСТРОВ. НАБЛЮДЕНИЯ

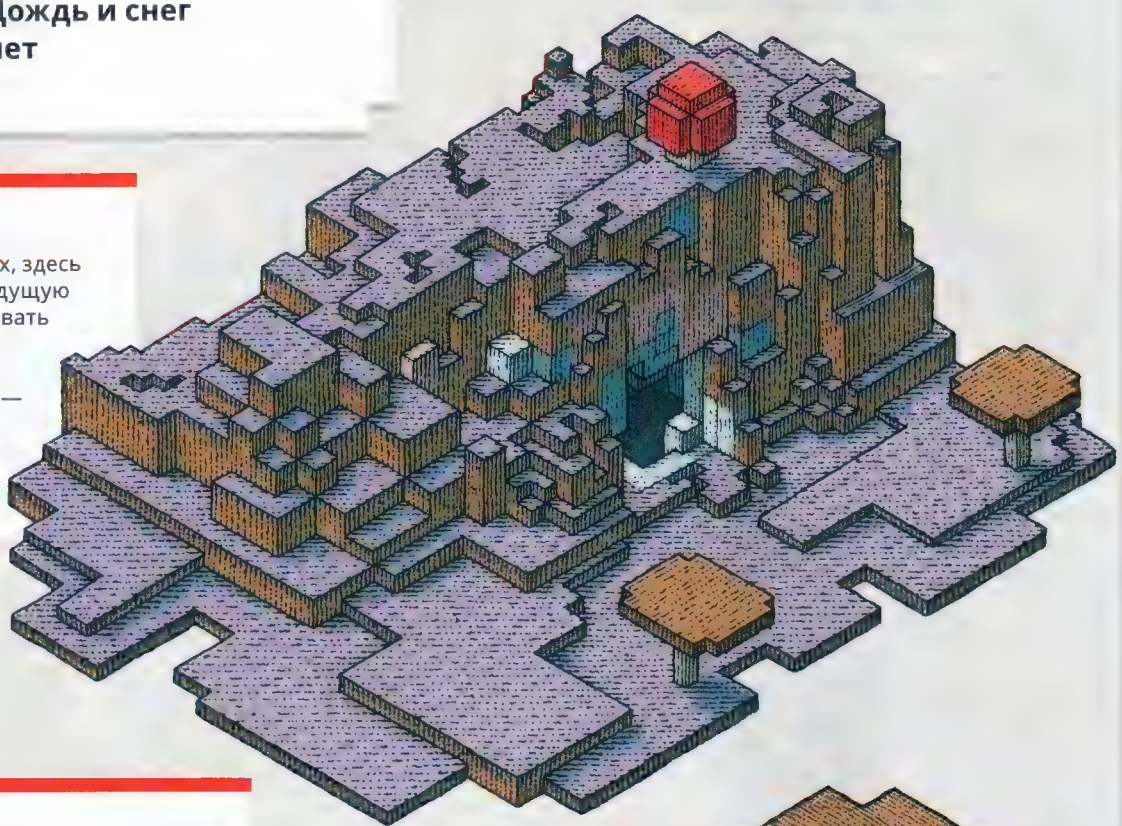
ЧАСТЬ 3

Тип: Умеренный, цветущий
Температура: 0,9
Осадки: Дождь и снег
Разновидности: нет
Опасные мобы: 0

МИЦЕЛИЙ

Земля острова оказалась покрыта мицелием. Этот блок немного отличается от обычной земли. Он испускает споры, благодаря которым грибы растут при любом освещении. Обычные растения на мицелии не растут, а добыть его для себя мне не удалось.



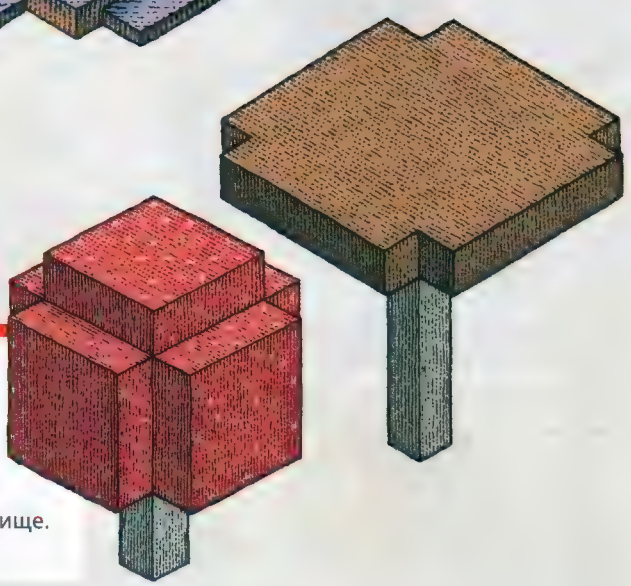


ПЕЩЕРЫ

Как и в прочих биомах, здесь я отыскал пещеру, ведущую вглубь острова. Добывать руду в отсутствие враждебных мобов оказалось безопасно — ни один зомби, скелет или крипер не подкрадутся со спины.

ДОБЫЧА

К сожалению, сундуков с сокровищами я на острове не нашёл. Под землёй было много руды, и я посвятил себя шахтёрскому делу, раз уж вокруг не водилось опасных мобов.

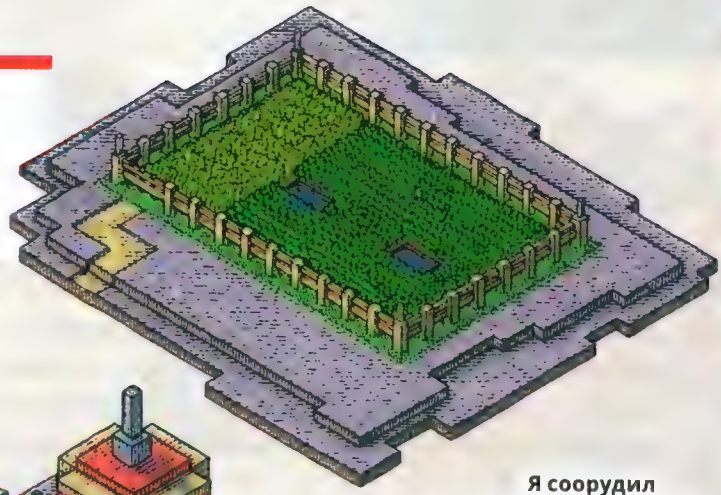


ОГРОМНЫЕ ГРИБЫ

Вместо деревьев на грибном острове росли огромные красные и коричневые грибы высотой шесть-семь блоков; самые гигантские из них вымахали аж в 14 блоков. При добыче из них иногда выпадали обычные грибы, а, опустошив изнутри самые большие, я устроил внутри убежище. На коричневых грибах я попросту селился сверху.

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ

Несмотря на то что ресурсов у меня было немного, ферму построить всё же получилось. В моём инвентаре обнаружилось немного земли и семян, и я организовал небольшой огородик.

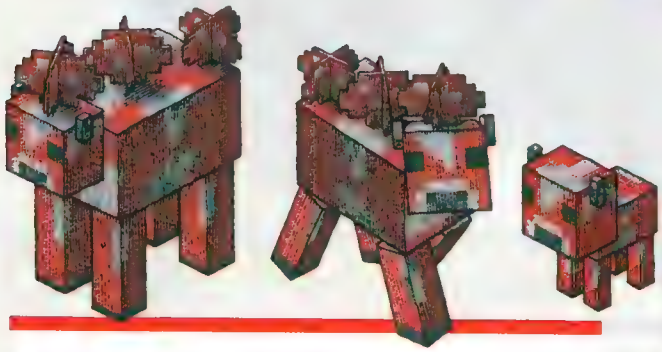


ГРИБНАЯ ДЕРЕВНЯ

Раскапывая недра грибного острова, я позаботился об убежище. Деревенька стала моим домом, и я нередко возвращался туда позже, устав от постоянных схваток с чудовищами из других биомов.

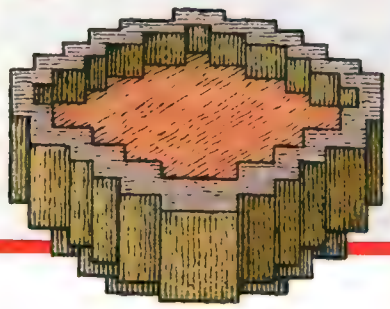
Я соорудил небольшое стойло для грибных коров, чтобы всегда иметь запас своего любимого грибного супа.

Огромные красные грибы я выдолбил изнутри и превратил в укрытия.



ГРИБНЫЕ КОРОВЫ

Ни в одном другом биоме не встречались мне эти удивительные создания. Этот моб оказался ценнейшим источником пищи: если подоить такую корову в миску, ты получишь грибной суп, если в ведро — то молоко, а если состричь грибы ножницами, грибная корова станет обычной.



ГРИБЫ

Единственными растениями грибного острова оказались грибы, зато их было поистине великое множество. Совместив разные грибы и миску, можно получить грибной суп, а если добавить туда жареную крольчатину, морковь и картофель — получится тушёный кролик. Из гриба с сахаром и паучьим глазом можно сделать приготовленный паучий глаз для зельеварения.

ГОРОД КРАЯ

ЧАСТЬ 1

Исследование города Края — важное достижение в жизни каждого путешественника. Главное — не заблудиться там и отыскать пару элитр, так что следуй моим советам. С их помощью ты сможешь ориентироваться в этом мире практически с закрытыми глазами.

ВПЕРЁД, К ГОРОДУ!

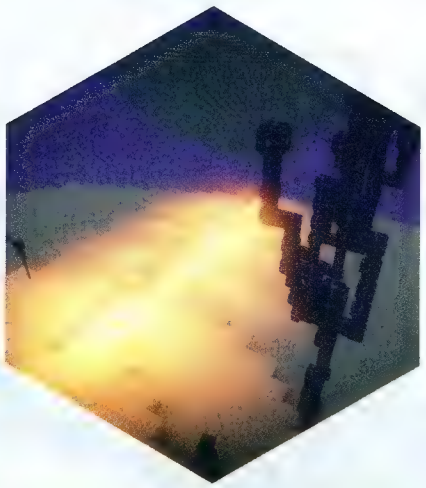
Перед походом тебе придётся победить дракона Края. Вход в город находится наверху. Для начала построй лестницу, чтобы забраться туда. Оказавшись перед порталом, ты не сможешь войти в него просто так. Тебе понадобится жемчуг Края. Брось его в портал, и он автоматически перенесёт тебя в другой мир. В городе Края спрятаны элитры, которые помогут тебе парить над землёй. Эти крылья идеально подходят для преодоления больших расстояний.

НЕ ПОТЕРЯЙ ПОРТАЛ

Когда ты впервые окажешься в городе Края, нажми F3 и запиши координаты портала, чтобы потом легко найти его. Портал будет над землёй, так что не забудь построить лестницу, чтобы забраться туда. Не стесняйся, строй как можно выше! Если играешь на консоли, то построй возле портала что-нибудь примечательное (используй факелы). Тогда во время своих путешествий по городу Края ты заметишь портал даже издалека.

ЗА СОКРОВИЩАМИ!

В городе Края ты увидишь башни, соединённые между собой мостами. В башнях живут шалкеры, там можно найти сундуки со слитками золота, с алмазами и, если повезёт, зачарованную алмазную броню. Что ещё нужно для счастья?

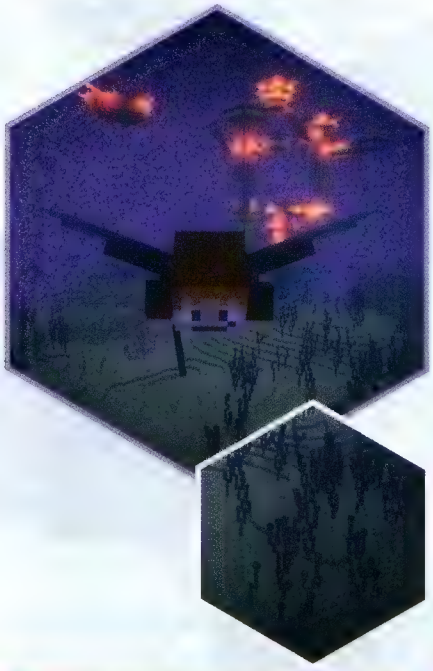


КАК ГЕНЗЕЛЬ И ГРЕТЕЛЬ

Советую отмечать свой путь с помощью блоков, как обычно делают в Нижнем мире, чтобы легко найти дорогу назад. Возьми с собой побольше булыжника или факелов. Можешь поставить возле портала большой сундук, чтобы хранить там строительные материалы, так они всегда будут под рукой.

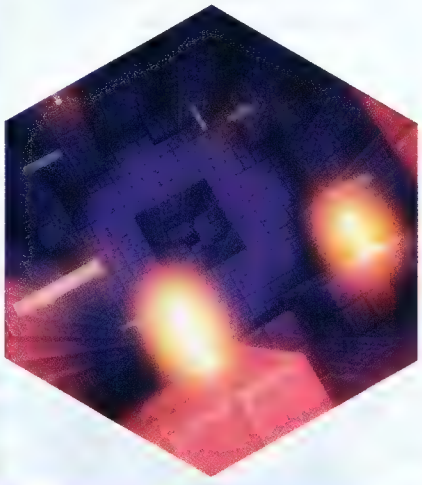
ЛЕТУЧИЙ КОРАБЛЬ

Главная цель путешественника в городе Края — отыскать корабль. На этом корабле ты найдёшь элитры. Если играешь с друзьями, вам понадобится найти несколько кораблей, чтобы набрать побольше элитр.



Я ЛЕЧУ!

Название «элитры» пришло из Древней Греции. Так называли крылья некоторых насекомых. Помести элитры в ячейку вместо кирасы, и тогда ты сможешь парить. Элитры невозможно уничтожить, их прочность можно восстановить с помощью кожи и наковальни.



ЛИФТ

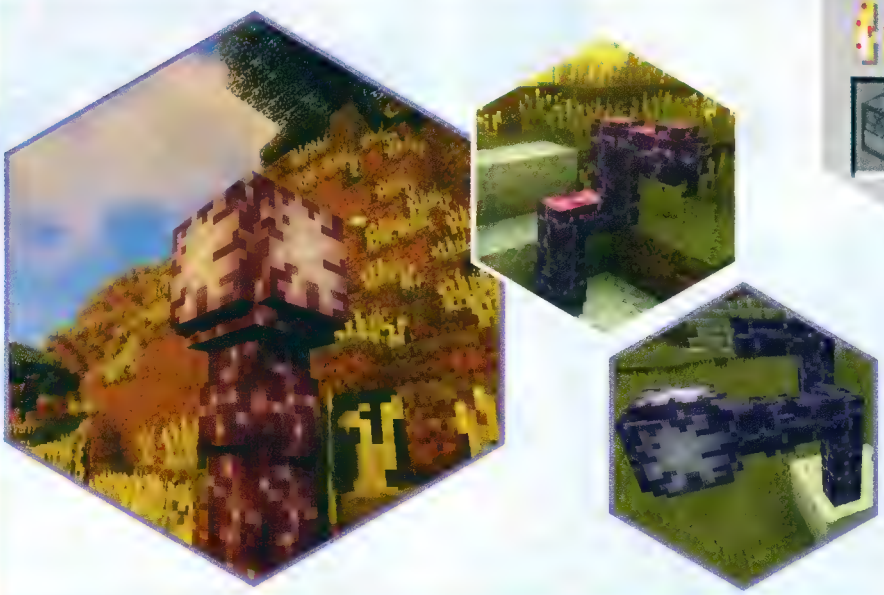
Шалкеры, живущие в башнях, будут стрелять в тебя ракетами, которые накладывают эффект левитации. Можешь воспользоваться этим, чтобы подняться на верхние этажи башни. Но будь осторожней! Один неверный шаг, и ты упадёшь с большой высоты.

КОРУС

Растение корус появляется на камне Края. Можешь создать плантацию коруса в Верхнем мире, захватив с собой камни Края и несколько растений. Когда ты сломаешь растение у основания, все его ветки разрушатся, а на землю упадут несколько плодов коруса.

ГОРОД КРАЯ

ЧАСТЬ 2

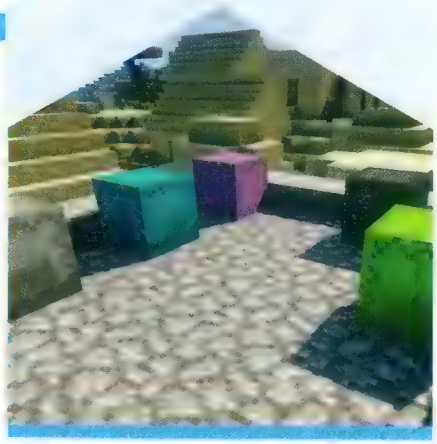


ГОТОВИМ КОРУС

Можно положить плод коруса в печь. Тогда ты получишь приготовленный плод. Он перестанет быть съедобным, зато ты сможешь использовать его для создания стержня Края (с помощью огненного стержня) или создать пурпурный блок (из четырёх приготовленных корусов). Это пригодится для украшения жилища.

ВОЛШЕБНЫЕ ФРУКТЫ

Сломав растение коруса, можно собрать несколько его плодов. Съешь их, и восстановишь два очка голода, к тому же они перенесут тебя, как телепорт. Если ты находишься под эффектом левитации от ракеты шалкера, то плод коруса аннулирует этот эффект, и ты опустишься на землю.



ШАЛКЕРОВЫЙ ЯЩИК

Когда ты победишь шалкера, он сбросит часть своего панциря. Из него можно сделать шалкеровый сундук. В нём будет 27 ячеек для хранения. Такой сундук, в отличие от обычного, можно поместить в инвентарь вместе со всеми предметами, лежащими внутри.

МЫ РАСТЁМ

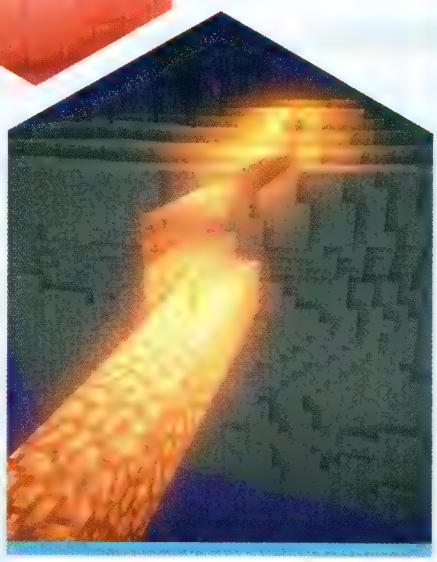
Цветок коруса появляется на самой вершине стебля. Если цветок стал тёмным, значит, он полностью вырос. Можно сорвать его, и на его месте начнёт расти другой. Пока цветок не созрел, стебель будет вытягиваться всё выше и выше. Если он упёрся в потолок и не может расти вверх, то начнёт сгибаться вбок. На одном растении обычно есть несколько веток и цветов.

МОЯ ПРЕЛЕСТЬ

Корабль Края скрывает в себе не только элитры. Сундуки на корабле часто наполнены алмазными орудиями (иногда они даже зачарованы). В носовой части корабля можно найти голову дракона. Отличный элемент для декора дома!

НЕ ПОВЕЗЛО...

Возможно, некоторые предметы, которые ты найдёшь на корабле Края, будут прокляты (проклятье утраты или проклятье несъёмности). Будь осторожней, когда надеваешь новую броню!



ГЛАВНОЕ — АККУРАТНОСТЬ

В городе Края тебе часто придётся строить мосты, чтобы пройти с острова на остров. Чтобы случайно не упасть, удерживай кнопку Shift нажатой, пока кладёшь блоки. В общем, в Краю надо действовать очень аккуратно.

ДОРОГА ДОМОЙ

Находясь в мире Края, ты не сможешь построить портал в Нижний мир. Чтобы попасть домой, придётся пройти через портал Края, бросив в него жемчуг. Тогда ты сможешь вернуться на остров, где жил дракон, и пройти через портал. Он появится после гибели дракона и поможет тебе вернуться домой.

СОСТАВЛЕНИЕ КАРТ

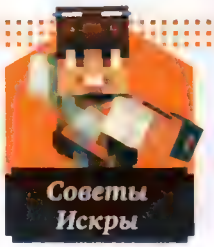
С помощью пустой карты можно создать карту города Края. Тогда тебе не придётся отмечать дорогу другими блоками и ставить факелы, чтобы найти путь к порталу. К тому же у тебя появится отличный сувенир, который ты сможешь повесить у себя на базе!

СУНДУК КРАЯ

Если повезёт, из путешествия ты принесёшь домой настоящий сундук Края. Захвати с собой кирку, зачарованную на шёлковое касание, чтобы аккуратно снять сундук и забрать его.

ВСТРЕЧАЕМ ГОСТЕЙ

ЧАСТЬ 1

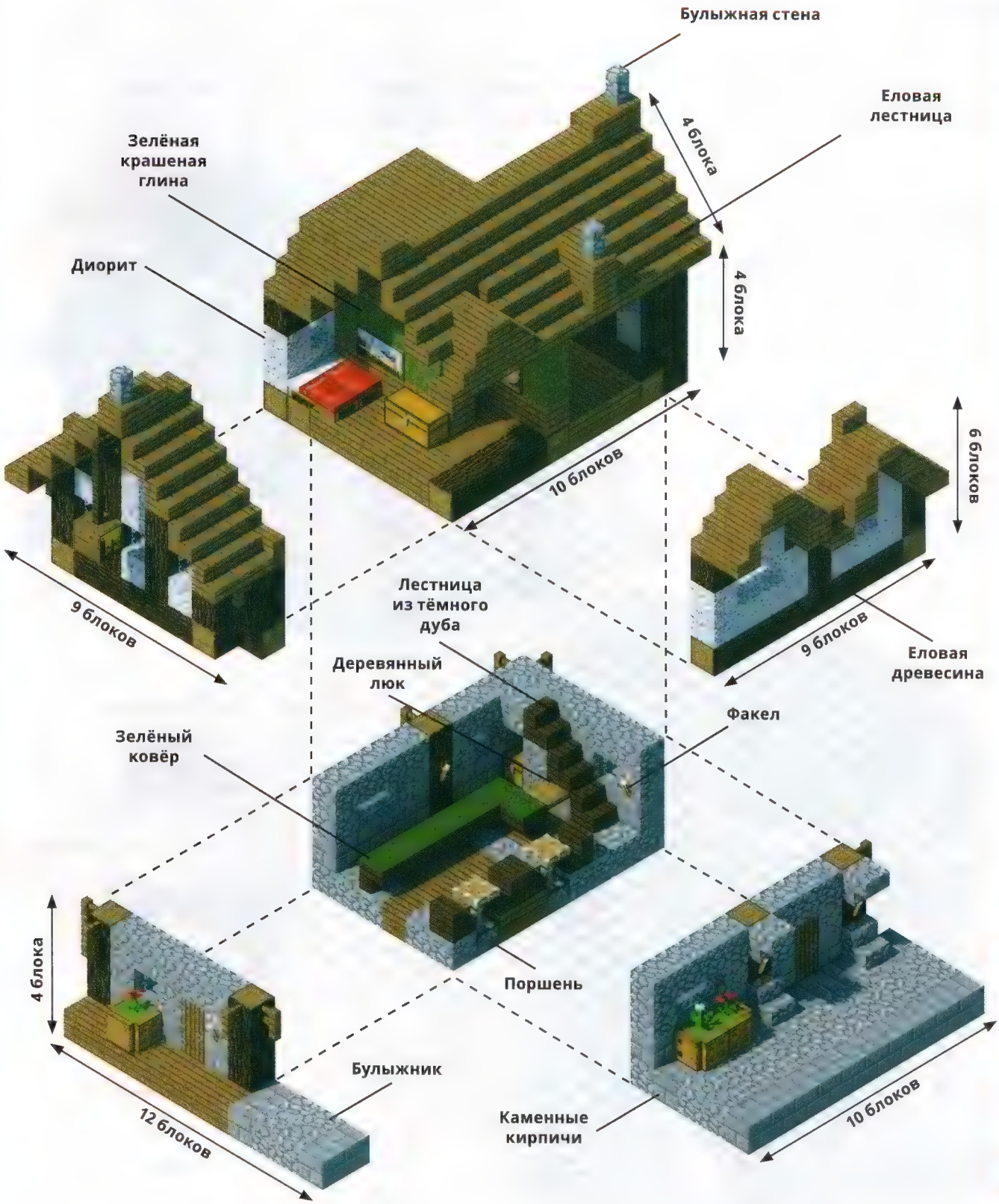


Путешествие по средневековому королевству продолжается! Крепость возведена, теперь будем обустраивать окрестности. В твою крепость будет приходить множество гостей. Построй для них таверну, и у твоих друзей, путников и торговцев будет где остановиться, пообщаться с местными жителями и подкрепить силы миской супа или кроличьего жаркого.

Построй глинобитную мазанку на деревянном каркасе: сплети стенные панели из прутьев и скрепи их липкой глиной.

На настоящих средневековых тавернах вывесками обычно служили картинки, чтобы их мог понять даже путник, не умеющий читать.

1,5 часа ЛЕГКО



СВЕЖИЕ ИДЕИ

ЧАСТЬ 2

Таверны — это сердце общественной жизни в деревне. Они могут иметь любую форму, смотря по тому, где они стоят и что нравится местным жителям. Эти постройки добавят комфорта и путникам, и местным жителям.

ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Усталым путникам, прибывшим в деревенскую таверну, прежде всего нужна еда. Поставь побольше печей, и в них можно будет готовить пищу для множества гостей сразу. А в кладовке храни побольше припасов.

Положи ковёр на поршневые столы — получится скатерть.

В гостинице есть не только спальни. Устрой частные гостиные, столовые, а на первом этаже — парадный зал.

ГОСТИНИЦА

Самые шумные таверны расположены в больших городах. Они могут принимать сразу по нескольку десятков гостей. Построй многоэтажную гостиницу, чтобы в ней хватило места всем гостям, торговцам, воинам, проезжающим через королевство.

В спальнях должно быть только самое необходимое — кровать, пространство для вещей.

СТОЙЛА

Долгие путешествия по просторам королевства удобнее совершать верхом. Путникам нужно место, где поставить на ночлег верных коней. Прекрасно подойдёт просторный сарай возле таверны. Сложи туда побольше сена и морковки.

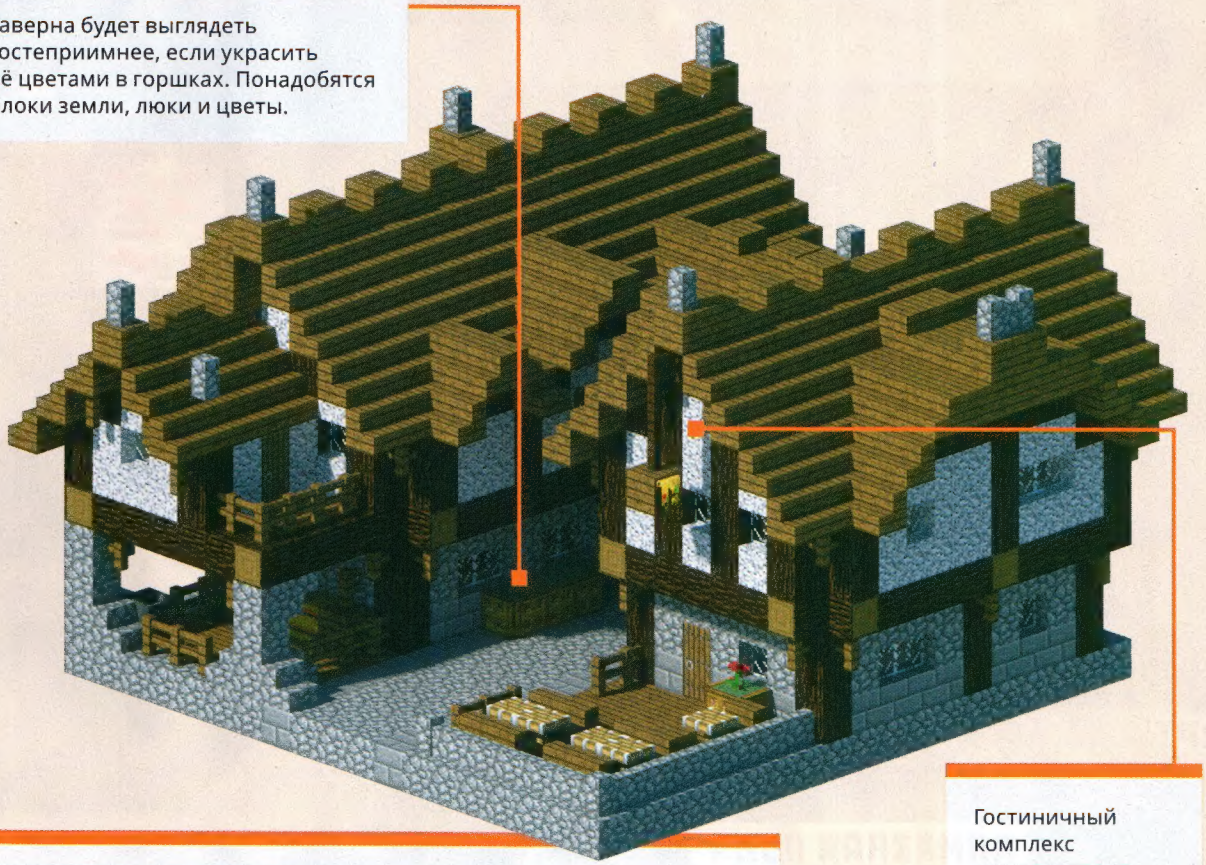
Столбы из деревянной ограды не дадут лошадям разбежаться.

У лошадей должно быть достаточно места, чтобы побродить.

ИЗ ИСТОРИИ

Таверны бывали особенно нужны за пределами городов. Только там усталые путники могли найти пропитание и ночлег.

Таверна будет выглядеть гостеприимнее, если украсить её цветами в горшках. Понадобятся блоки земли, люки и цветы.



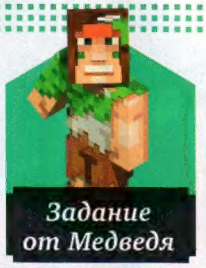
Гостиничный комплекс может состоять из нескольких зданий, соединённых надземными переходами.

ТАВЕРНЫ В ГОРОДАХ

Построить большую таверну в шумном многонаселённом городе нелегко, но можно соединить несколько построек. Приподнятые над землёй переходы не помешают лошадям и повозкам разъезжать по улице, а ещё в них можно устроить дополнительные спальни.

ОХОТА ЗА СОКРОВИЩАМИ

Твой игровой персонаж наткнулся на шахту и спустился внутрь, чтобы поискать сокровища. Но быстро заблудился! В такой ситуации главное — не запаниковать. Найди верную дорогу и выйди из шахты, по пути собирая полезные ископаемые. Не столкнись с враждебными мобами!



Задание от Медведя

ФИНИШ

ЖЕЛЕЗНАЯ РУДА

УГОЛЬНАЯ РУДА

ИЗУМРУДНАЯ РУДА

ЗОЛОТАЯ РУДА

Ответ:

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**

А ТАКЖЕ НА САЙТЕ podpiska.pochta.ru

ВСЕГО от 133 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2023 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

Журнал «Майнкрафт» № 2 (30) март 2023 г. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Учредитель и издатель: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз». 195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литер А, помещение 44. Дата печати (производства): 02.2023. Дата выхода в свет: 14.03.2023. Цена свободная.

EAC